NES-IO-FAH

PIN·BOT*™

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Merci d'avoir choisi la cartouche de jeu Pin Bot™[2] pour votre système de jeu Nintendo.®[1]

Veuillez lire ce mode d'emploi pour vous assurer de l'utilisation adéquate de votre nouveau jeu, et conserver le manuel pour vous y référer ultérieurement.

DESCRIPTION DU JEU

Pin Bot, l'un des meilleurs flippers jamais conçus a été converti en vidéo. Toute l'action du vrai jeu s'y retrouve : discours robotisés, jeu à boules multiples, amortisseurs à réaction et mystèrieuse visière robot. Quelques nouvelles caractéristiques ont aussi été ajoutées : 6 niveaux de difficulté progressifs, ennemis qui attaquent les flippers ou tentent de voler la boule en jeu et boules de formes multiples. Pin Bot parle. Pin Bot observe. Pin Bot défie.

ATTENTION

1) Ce jeu est de haute précision. Il ne devrait pas être laissé dans des endroits à températures extrêmes. Éviter de le cogner, de le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir.
3) Ne pas nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant de la sorte.
4) Ranger la cartouche de jeu dans sa pochette protectrice après usage.
5) Toujours vérifier que le connecteur latéral de la cartouche de jeu n'est pas obstrué par des corps étrangers avant d'insérer cette dernière dans la console.

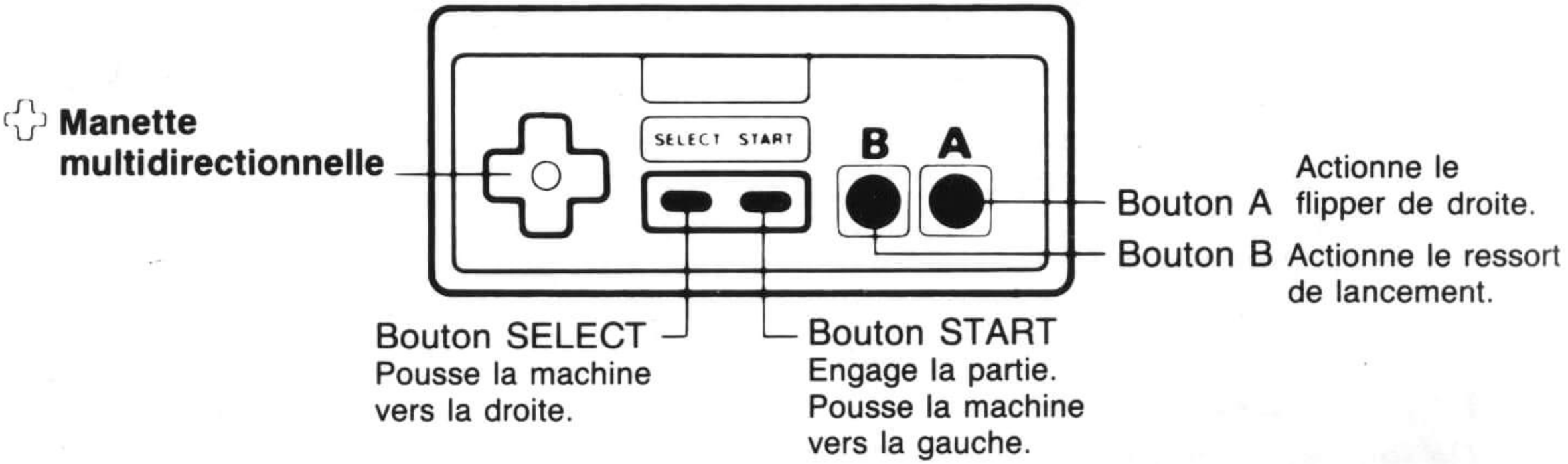
N.B.:

Dans le but d'améliorer le produit, les spécifications et le design du système de jeu Nintendo sont sujets à changement sans préavis.

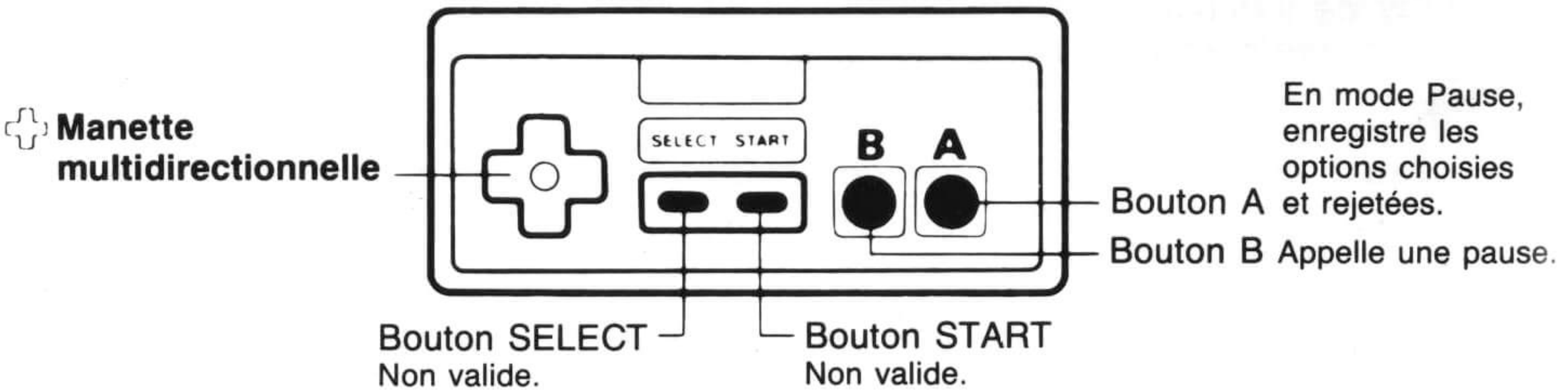
1 ™ et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. ©1990 Nintendo Co., Ltd.
2 Marque déposée de Williams Electronics Games Inc.

DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DES MANETTES

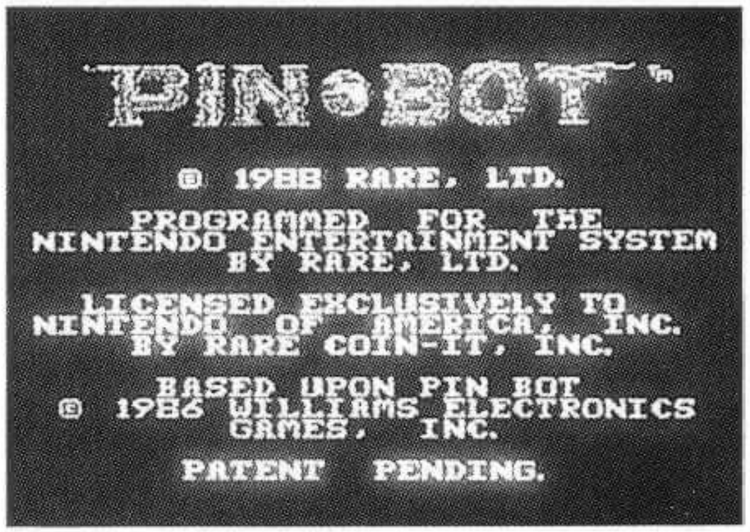
Manette 1


Manette multidirectionnelle
SELECT START
B A
Bouton A Actionne le flipper de droite.
Bouton B Actionne le ressort de lancement.
Bouton SELECT Pousse la machine vers la droite.
Bouton START Engage la partie. Pousse la machine vers la gauche.

Manette 2


Manette multidirectionnelle
SELECT START
B A
Bouton A En mode Pause, enregistre les options choisies et rejetées.
Bouton B Appelle une pause.
Bouton SELECT Non valide.
Bouton START Non valide.

PROCÉDURES DE JEU



Appuyer sur le bouton START pour engager la partie. Choisir ensuite le nombre de joueurs et appuyer à nouveau sur START. Pin Bot dira : ''Pin Bot circuits activated'' (circuits de Pin Bot activés).

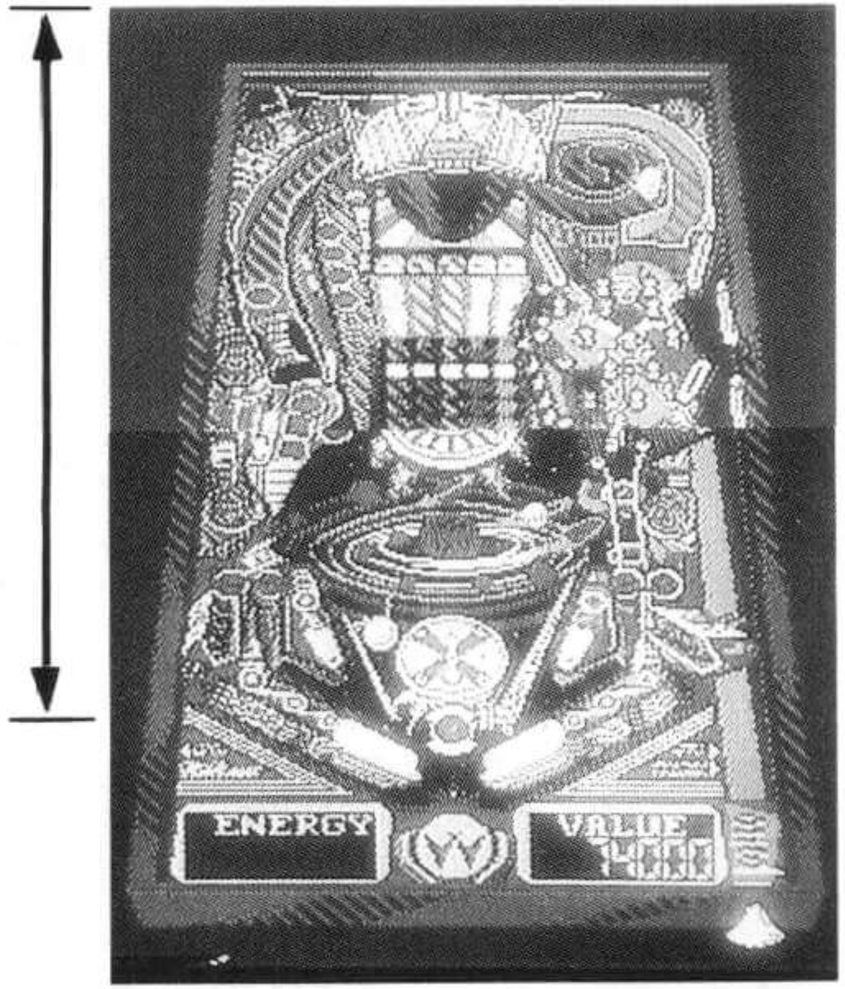
Appuyer sur le bouton B pour contracter le ressort de lancement et mettre la boule en jeu. Plus le bouton B est poussé longtemps, plus le ressort de lancement est contracté.

Essayer de garder la boule en jeu le plus longtemps possible en la frappant avec le flippers. Si la boule semble vouloir échapper aux flippers, appuyer sur le bouton START seulement ou sur les boutons START et SELECT simultanément pour pousser la machine et changer la trajectoire de la boule.

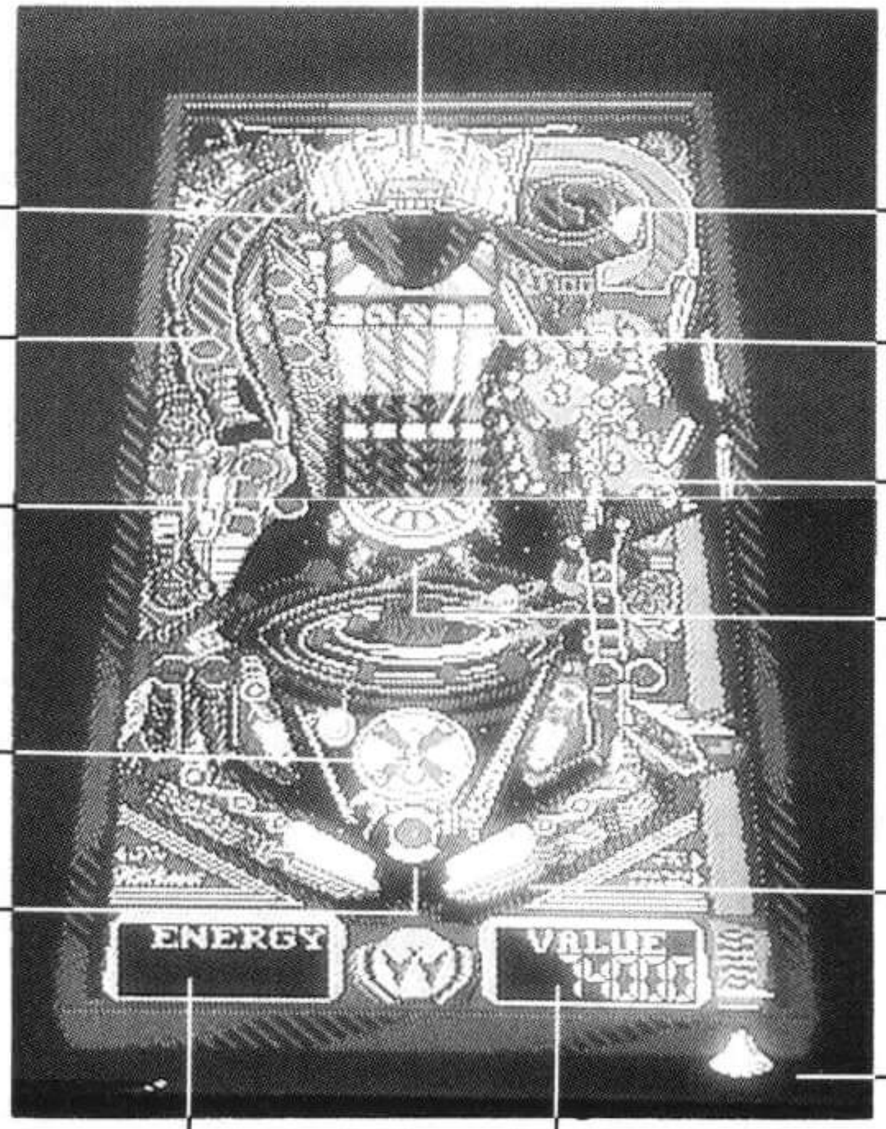
L'écran défilera pour suivre la boule. Puisque le champ de jeu de Pin Bot est très long, l'écran se divisera pour montrer les flippers en tout temps. Cette caractéristique s'avère très utile lorsque la boule descend le champ de jeu rapidement.

La partie se termine lorsque les trois boules allouées (en plus des boules en prime) sont perdues.

Au centre du champ de jeu se trouve une carte du système solaire représentant les 9 planètes du système. A partir de Pluton, le but est de se rendre à la planète illuminée (allume les voies des boules supplémentaires) et de se diriger vers le soleil pour allumer le SPÉCIAL.



LE CHAMP DE JEU



ÉCRANS DE SITUATION Au bas du champ de jeu se trouvent deux écrans de situation. Ces écrans affichent la marque, le total des primes, la valeur du vortex, la valeur solaire, ou la valeur de l'énergie. Les écrans de situation changent automatiquement pour afficher l'information la plus importante.

LE VORTEX Chaque boule mise en jeu se rend d'abord dans le vortex. La valeur du vortex dépend de la vitesse de la boule mise en jeu. Si la boule est lancée mollement et qu'elle se rend dans le premier trou, le vortex vaut 5000 points. Le deuxième trou vaut 100000 points et le troisième, 20000. Il est difficile de lancer la boule de facon à ce qu'elle se niche dans le deuxième trou, mais quand on y parvient, ça repporte gros! Le vortex multiplie aussi sa valeur (de 1 à 10 fois) chaque fois qu'une boule est projetée par le ressort de lancement. (Le multiplicateur du vortex retourne à 1 fois chaque fois qu'une nouvelle boule est lancée.)

GALERIE DE LUMIERES La galerie de lumières est garnie de cibles sur ses côtés droit et supérieur. Lorsque ces cibles sont touchées, des lumières s'allument dans la galerie et la valeur des points en prime augmente. Lorsque la galerie est entièrement allumée, Pin Bot dit : ''I am in your control'' (je suis sous votre contrôle) et une visière s'ouvre. Lorsqu'une boule est projetée dans la région de la visière, elle y est gardée et Pin Bot dit : ''Partial linkup'' (liaison partielle). Alors une autre boule apparaît dans le corridor de départ.
Si cette nouvelle boule est projetée dans la visière, Pin Bot dira : ''Now I see you'' (Je vous vois à présent) et passera à l'attaque en projetant les deux boules à la fois transformant ainsi le jeu en un jeu à boules multiples. Pour le jeu à boules multiples, les points sont doublés de valeur.

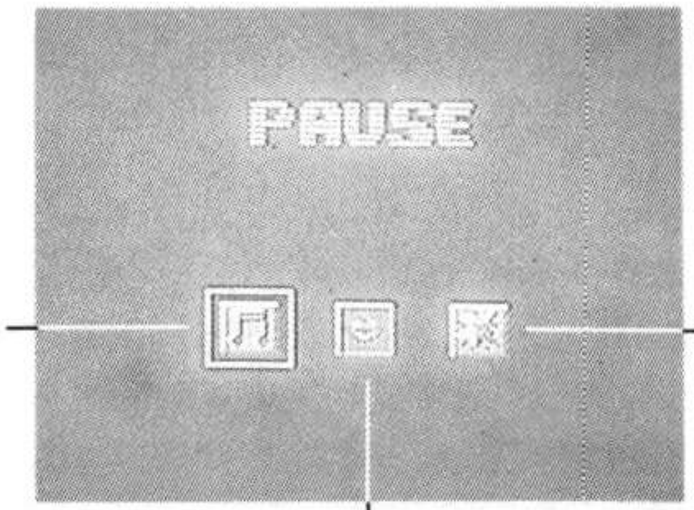
LAMPE SOLAIRE Habituellement, une boule projetée contre cette rampe fera avancer le multiplicateur de primes et ajoutera 50000 points à la valeur solaire. Pour le jeu à boules multiples, lorsqu'une boule est projetée dans la visière de Pin Bot, Pin Bot dira : ''Shoot for Solar Value'' (Lancez pour augmenter votre valeur solaire). Lorsqu'une boule est projetée contre la rampe solaire alors que l'autre boule est retenue dans la visière de Pin Bot, le champ de jeu passera au niveau suivant et la valeur solaire sera récoltée.

TROU DE REJET Ce trou augmente sa valeur de 25000 points (jusqu'à un maximum de 75000 points) chaque fois que la boule passe la voie de relais interne droite. Après avoir été augmentée de 75000 points, le trou de rejet s'allumera pour actionner les lumières de la voie de relais et ainsi accorder une boule en prime.

CHAÎNE DE CIBLES Lorsque la boule frappe l'une des cibles de la chaîne, la grosse lumière du devant se met à clignoter. Si la boule frappe le reste des cibles de la chaîne pendant que la grosse lumière clignote, le jeu passera à la planète suivante sur son champ. Si le soleil est atteint, la cible immédiatement en bas des amortisseurs à réaction s'allumera pour le SPÉCIAL.
Immédiatement à l'avant des trois cibles de la chaîne, se trouvent trois petites lumières. Si une boule frappe une cible de la chaîne alors qu'une de ces petites lumières est allumée, un rabat à l'entrée de la rampe solaire s'ouvrira pendant un court laps de temps. Si la boule est projetée dans cette ouverture, la possibilité d'augmenter sa valeur d'énergie s'offrira (la valeur d'énergie augmente quand la boule frappe les amortisseurs à réaction).

MODE PAUSE/ÉCRAN DE SÉLECTION D'OPTIONS

En appuyant sur le bouton B de la manette 2 pour interrompre la partie, ces trois symboles apparaissent à l'écran:



Ces options peuvents être annulées en utilisant la ✣ manette multidirectionnelle et en appuyant ensuite sur le bouton A. Tout symbole allumé sera alors éteint et vice versa.

Appuyer à nouveau sur le bouton B pour reprendre la partie.

SAISIE DES MEILLEURS SCORES

Le joueur qui détient un score se situant parmi les 10 meilleures peut entrer ses initiales. Utiliser la ✣ manette multidirectionnelle pour choisir les lettres et le bouton A pour les entrer et sélectionner END pour conclure le tout. La liste des scores les plus élevés sera ajustée lorsque l'alimentation du jeu sera coupée.

TRUCS

★ Utiliser les boutons START et SELECT pour pousser la machine si la boule semble vouloir échapper aux flippers.

★ En route vers le soleil, chercher à récolter des SPÉCIAL. La cible SPÉCIAL située sous l'amortisseur à réaction s'allumera. En frappant cette cible, il se produira sûrement quelque chose de SPÉCIAL.

★ Pour le jeu à boules multiples, les secteurs clés se situent près des flippers. En concentrant ses efforts ailleurs, les boules risquent de faire faux-bond.

★ Pin Bot est une machine complexe. Bien d'autres secrets restent cachés. Bonne chance!

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P. 271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle été modifiée après acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouw-baarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Bedankt voor het kopen van de Pin Bot® Game Pak voor je Nintendo Entertainment System™.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door en bewaar hem zodat je later nog iets op kunt zoeken.

SPELBESCHRIJVING

Pin Bot, een van de beste flipperkasten die er ooit zijn gemaakt, kan nu op video gespeeld worden. Alle opwinding uit het echte spel zit erin: robot-stem, meer-ballen spel, jet-bumpers en het mysterieuze robot vizier. Er zijn ook enkele nieuwe mogelijkheden toegevoegd: 6, steeds moeilijker wordende levels, vijanden die je flippers aanvallen of je bal op het speelveld proberen te stelen en verschillend gevormde ballen. Pin Bot praat, Pin Bot ziet. Pin Bot daagt je uit.

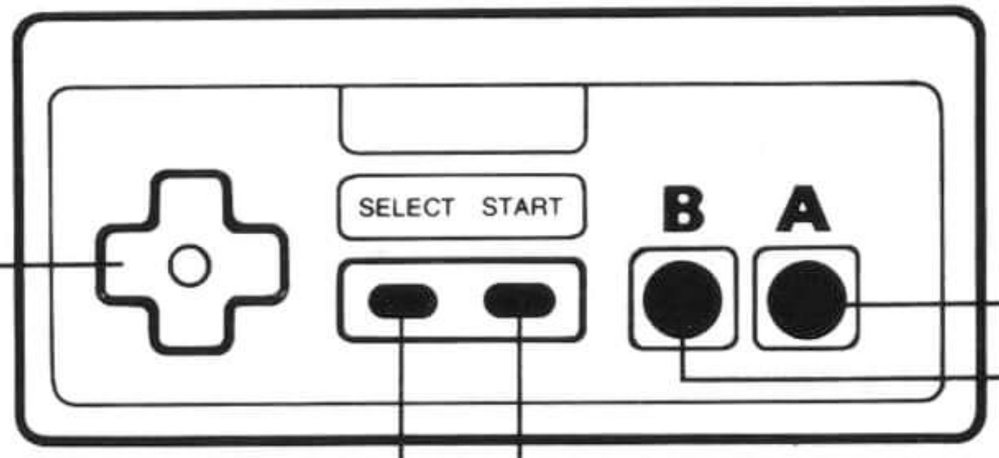
WAARSCHUWING

1. Deze spelcassette is uiterst gevoelig.Stoot er niet tegen aan en laat hem niet vallen. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
2. Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
3. Maak hem niet schoon met benzine, thinner,alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
4. Stop de spelcassette in de beschermhoes als je hem niet gebruikt.
5. Controleer of er geen vuil zit op de electrische contacten als je de spelcassette in de Control Deck stopt.

N.B.:
Nintendo behoud zich het recht voor om, zonder aankondiging vooraf, de produkten of verpakkingen te wijzigen

ONDERDELEN VAN DE CONTROLLER EN BEDIENINGSINSTRUCTIES

Controller 1



✣ **Vierpuntsdruktoets**
Alle richtingen bedienen de linker flipper.

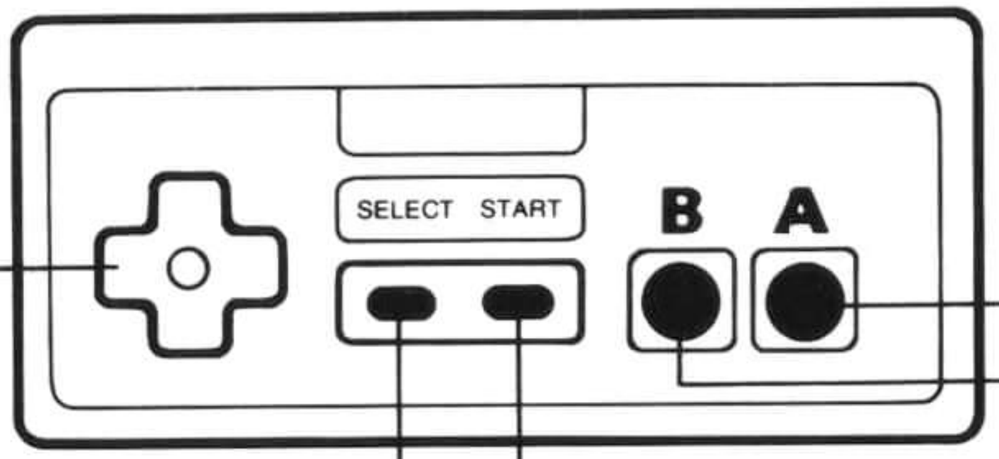
A knop — Bedient de rechter flipper

B knop — Trekt aan de veer.

SELECT toets
Stoot de machine naar rechts.

START toets
Start het spel.
Stoot de machine naar links.

Controller 2



✣ **Vierpuntsdruktoets**
Beweegt het keuzeblok in de pauzestand.

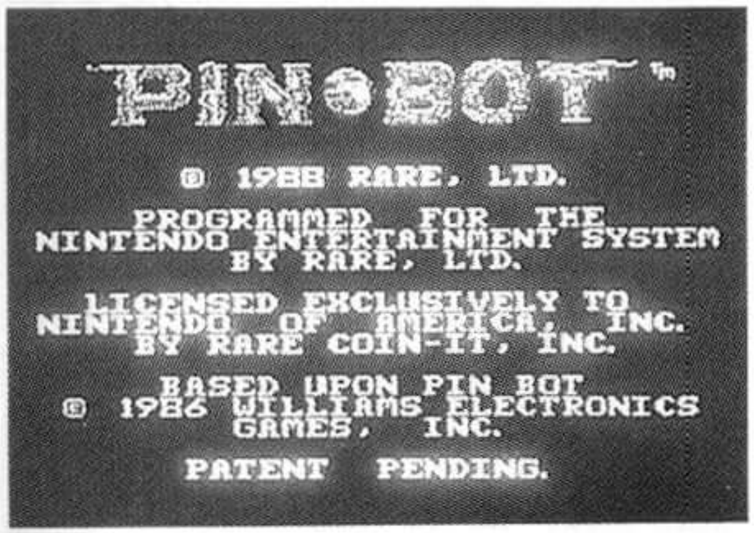
A knop — Zet keuzes aan en uit in de pauze-stand.

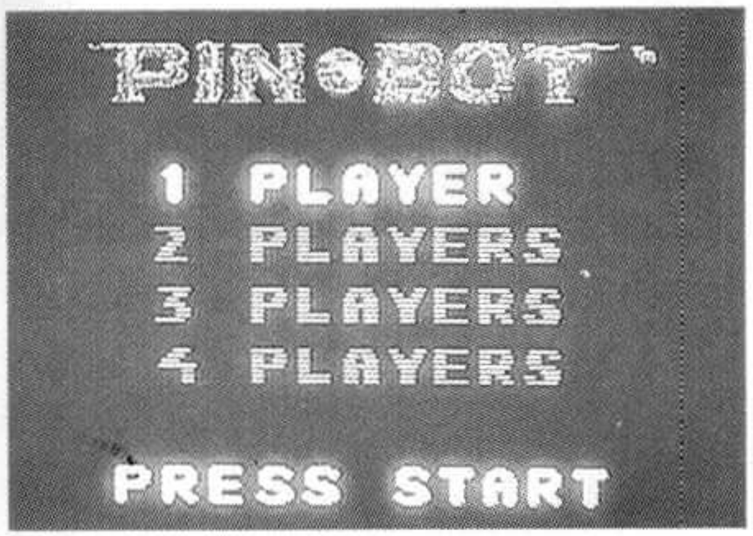
B knop — Zet het spel stil.

SELECT toets
wordt niet gebruikt.

START toets
wordt niet gebruikt.

HOE SPEEL JE HET SPEL


PIN•BOT™
© 1988 RARE, LTD.
PROGRAMMED FOR THE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM BY RARE, LTD.
LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO OF AMERICA, INC. BY RARE COIN-IT, INC.
BASED UPON PIN BOT © 1986 WILLIAMS ELECTRONICS GAMES, INC.
PATENT PENDING.



Je begint het spel door op de START toets te drukken. Je kunt dan kiezen met hoeveel spelers je wilt spelen. Druk dan weer op START. Pin Bot zal dan zeggen: "Pin Bot circuits activated".

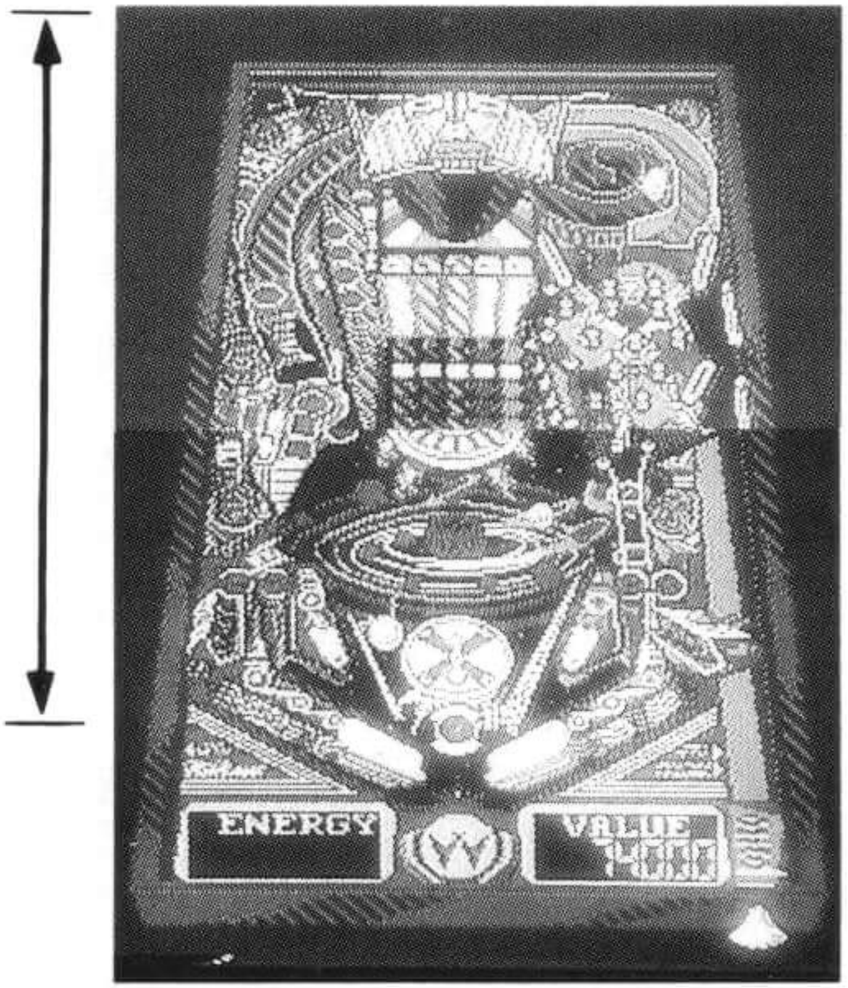
Gebruik dan de B knop om de veer terug te trekken en breng de bal in het spel. Hoe langer je de B knop indrukt, hoe verder de veer wordt teruggetrokken.

Probeer de bal zolang mogelijk in het spel te houden door er met de flippers tegenaan te stoten. Als het erop lijkt dat je de bal gaat verliezen, kun je met de START en/of SELECT toets de machine heen en weer stoten om de richting van de bal te veranderen.

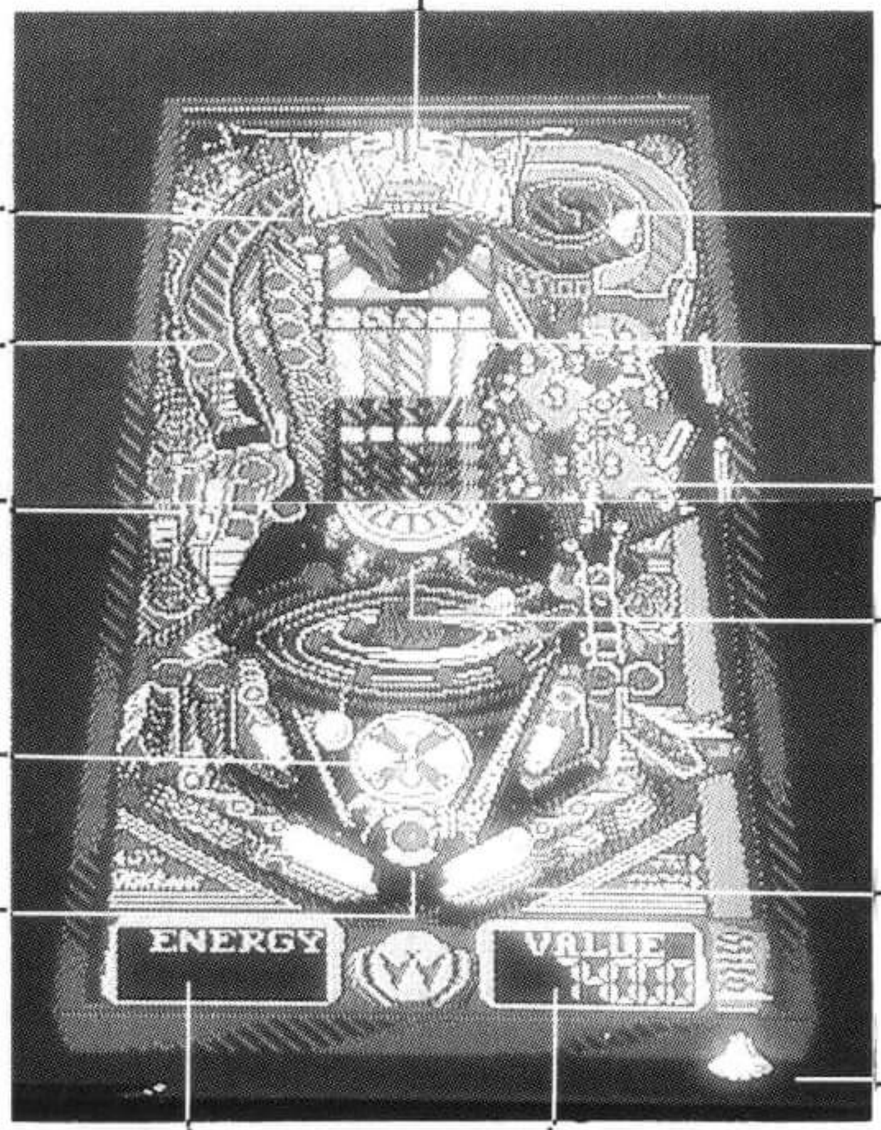
Het scherm rolt mee zodat de bal altijd te zien is. Omdat het Pin Bot speelveld zo lang is, wordt het scherm in twee stukken gedeeld zodat je tegelijkertijd ook al je flippers kunt zien. Je zult zien dat dit erg handig is zodra je bal snel over het speelveld gaat, want dan hoef je niet te raden waar je flippers zijn.

Je krijgt drie ballen (plus de extra ballen die je kunt verdienen). Daarna is het spel afgelopen.

In het midden van het speelveld is de kaart van het zonnestelsel met de negen planeten te zien. Je begint bij Pluto en probeert naar de verlichte planeet, waar je terecht moet komen, toe te werken. (Dan worden de extra-bal banen verlicht). Daarna moet je naar de zon gaan om de SPECIAL te verlichten.



HET SPEELVELD



PIN BOT'S VIZIER

LANCEER GAT

ZONNESPRINGPLANK

NEERVALLENDE SCHIETSCHIJVEN

BONUS-VERMENIGVULDIGER METER

EXTRA BAL LICHT

DE DRAAIKOLK

LICHT ROOSTER

JET BUMPERS

ZONNESTELSEL

FLIPPERS

VEER

STATUSSCHERMEN

STATUSSCHERMEN Onderaan het speelveld zie je twee statusschermen. Hierop kun je verschillende dingen aflezen zoals je score, bonuswaarde, draaikolk-waarde, de zonnewaarde of de energiewaarde. De status-schermen veranderen automatisch om je steeds de belangrijkste informatie te laten zien.

DE DRAAIKOLK Als je de bal in het spel brengt, gaat hij eerst naar de draaikolk. De draaikolk heeft verschillende waarden, afhankelijk van hoe hard je de bal in het spel geschoten hebt. Als je de bal zachtjes schiet en hij komt in het eerste gat, is de draaikolk 5.000 punten waard. Het tweede gat is 100.000 punten waard en de het derde gat is 20.000 punten waard. Het is niet makkelijk om de bal precies zo te schieten dat hij in het tweede gat terecht komt, maar het is wel de moeite waard! De draaikolk wordt ook, iedere keer dat je een bal met de veer schiet, in waarde vermenigvuldigd (1x tot 10x). (Bij een nieuwe bal gaat de draaikolkvermenigvuldiger weer naar 1x)

LICHT ROOSTER Dit verlichte rooster wordt begrensd door doelen aan de rechter bovenkant. Door deze doelen te raken, gaan er lichtjes op het rooster branden en wordt de bonuswaarde groter. Als het hele rooster is verlicht, zal Pin Bot zeggen: "I am in your control" (ik ben in je macht) en gaat zijn vizier open. Als je een bal in het vizier schiet zal het daar worden vastgehouden en zal Pin Bot zeggen: "Partial linkup"(gedeelte vastgehouden). Dan krijg je een nieuwe bal voor de veer. Als je deze bal in het andere gat van het vizier kan schieten, zal Pin Bot zeggen: "Now I see you"(nu zie ik je) en je aanvallen door beide ballen in het spel te schieten voor een meer-ballen spel! Tijdens het meer-ballen spel worden alle punten in waarde verdubbeld.

ZONNESPRING-PLANK

Door de bal over deze springplank te schieten wordt, normaal, de bonus-vermenigvuldiger groter en komt er 50.000 bij de zonnewaarde. Als je een meer-ballen spel speelt en je schiet een van de ballen in Pin Bot's vizier, zal Pin Bot antwoorden: "Shoot for Solar Value"(schiet voor de zonne-waarde). Als je dan een bal over de springplank schiet terwijl de andere bal vast wordt gehouden, gaat het speelveld naar het volgende level en krijg je de zonnewaarde.

LANCEERGAT

Dit gat wordt iedere keer dat je door de rechter binnen omrolbaan gaat 25.000 meer waard (tot een maximum van 75.000). Nadat je de 75.000 hebt bereikt zal het verlicht worden zodat de lichtjes van de omrolbaan voor een extra bal zullen zorgen.

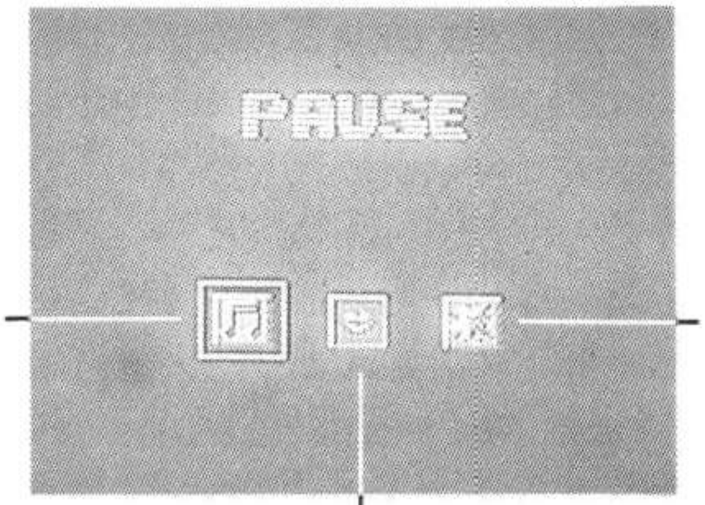
NEERVALLENDE SCHIETSCHIJ-VEN

NEERVALLENDE SCHIETSCHIJVEN

Door een van de neervallende schietschijven te raken zal het grote licht voor de schietschijven gaan knipperen. Als je de rest van de schietschij-ven omver krijgt voordat het licht ophoudt met knipperen, ga je een planeet verder op het speelveld. Als je de zon bereikt zal het doel vlak onder de jet bumpers verlicht worden voor de SPECIAL. Vlak voor de drie neervallende schietschijven zijn er drie kleine lichtjes. Als je een neerval-lende schietschijf raakt terwijl het lichtje ervoor brandt, zal een poort bij de ingang van de zonnespringplank voor een tijdje opengaan. Als je daar een bal doorheen schiet krijg je de energiewaarde. (De energiewaarde wordt groter als je de Jet Bumpers raakt.)

PAUZE STAND / KEUZESCHERM

Als je op de B knop op Controller 2 drukt om het spel stil te zetten, zie je drie tekens op het scherm:



Je kunt al deze mogelijkheden aan of uit zetten door ze te kiezen met de vierpuntsdruktoets en dan op de A knop te drukken. Als een teken verlicht is, staat het aan. Als een teken donker is, staat het uit.

Druk nog een keer op de B knop om weer verder te spelen.

TOP SCORES INVOEREN

Als je score bij de tien beste is, kun je je initialen invoeren. Kies de letters met de ✣ vierpuntsdruktoets en druk op de A knop om ze in te voeren. Kies END als je klaar bent. Als je de stroom uitzet gaan de top scores weer naar de beginstand.

TIPS

- ★ Stoot de machine heen en weer met de START en SELECT toetsen, als het erop lijkt dat de bal uit het spel gaat rollen.
- ★ Raak de SPECIALS! Als je bij de zon komt, wordt het SPECIAL doel, onder de Jet Bumpers verlicht. Als je dit doel raakt zul je zien dat er iets SPECIALS gaat gebeuren!
- ★ Let in het meer-ballen spel vooral op de flippers. Als je naar andere dingen gaat kijken loop je kans de bal te verliezen.
- ★ Pin Bot is een ingewikkelde machine. Er zijn nog veel meer geheimen dan er in dit boekje staan. Veel geluk!

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Holland
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.: 02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

MEMO

MEMO

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON